

## A vueltas con el canon

Miquel Barceló

El 22 de junio, el Congreso aprobaba la reforma de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI) que, entre otras cosas, regula el canon digital. Tal y como registraron los periódicos, el texto ha sido criticado por agentes culturales, por los consumidores y por el sector tecnológico, pero con la votación en el Congreso de los Diputados terminaba la discusión entre los partidarios y los detractores del polémico canon digital: ese peculiar tipo de "remuneración" queda establecida y afecta a cualquier *soporte idóneo* para grabar y reproducir archivos (CD y DVD, pero también MP3, móviles, etc).

La norma traslada al mundo digital el modelo tradicional del canon analógico que, desde 1992, se había aplicado a casetes y cintas de vídeo. Este canon es una cantidad fija que las entidades de gestión de derechos de autor cobran como compensación por las copias privadas que el consumidor puede realizar de materiales sujetos a propiedad intelectual. A su vez, esa cantidad se tiene que repartir, al menos teóricamente, entre los autores.

Como sea que el examen de mi asignatura ASAI (*Aspectos Sociales y Ambientales de la Informática*) en la Facultad de Informática de Barcelona (FIB-UPC) tenía que tener lugar el martes 27 de junio, aproveché la circunstancia y planteé el tema del canon digital a mis estudiantes como una concreción de ciertos temas sobre la propiedad intelectual y la piratería de software (y de música, películas y de todo lo que ustedes quieran...).

Para ser justo les proporcionaba información sobre algunos de los argumentos con que la SGAE (*Sociedad General de Autores de España*) defiende el canon y, en contrapartida, algunos de los contra-argumentarios que utilizan los diversos grupos contrarios al canon y, en concreto, los de la plataforma denominada "**Todoscontraelcanon**".

Supongo que era de esperar la variedad de respuestas, mayoritariamente en contra del canon y, también, centradas en la desconfianza que, al menos entre mis estudiantes, parecen provocar entidades como la SGAE.

Si para muestra sirve un botón, les ofrezco la síntesis de uno de esos comentarios: al margen del necesario respeto a la propiedad intelectual, el canon es tan absurdo como detener preventivamente algunos días a una persona en previsión de que pueda delinquir en el futuro... Sin comentarios.

Lógicamente los futuros informáticos saben que, además de sus posibles veleidades como piratas de música o películas recientes (que haberlos, como las meigas, haylos...), lo cierto es que ellos son quienes van a tener que pagar por buena parte de todos esos CD's o cintas teniendo en cuenta que los van a necesitar en su actividad profesional cotidiana para guardar copias de bases de datos o de programas informáticos. Que por eso tenga que cobrar la SGAE parece algo más bien surrealista y así lo han constatado mis estudiantes en sus comentarios.

Cuando añaden a sus consideraciones la impresión que les producen algunos de los datos que ha hecho públicos la plataforma "Todoscontraelcanon", la cosa se dispara y el enfado de mis estudiantes parece hacerse cósmico.

Algunas de esas informaciones, tal y como yo recogía en el enunciado del tema de examen eran:

- Según los estudios de la propia SGAE los artistas tan solo cobran un promedio del 6% por cada CD vendido, siendo el porcentaje restante para las entidades de gestión de derechos y discográficas.

- *Se espera un incremento de 500 millones de euros en la recaudación de cánones sobre los derechos de autor en Europa en 2009.*
- *Los ingresos de las entidades de gestión en España pasaron de 31 a 114 millones de euros desde 2002 a 2004.*
- *El canon que se cobra a los usuarios en CDs, cintas de vídeo y aparatos de DVD reportó doce millones de euros a los productores audiovisuales españoles en 2005.*

Según mi resumen del asunto, a la gente joven no les convence nada el canon (analógico o digital). Parecen convencidos de que, en conjunto, van a perder con ello sobre todo los que aspiran a ser profesionales de la informática o las telecomunicaciones que no ignoran su dependencia cada vez mayor de los soportes digitales para prácticamente todo.

Tuve una constatación adicional cuando fui invitado al curso sobre "*Ética en la profesión de Ingeniería*", dirigido, entre el 10 i el 13 de julio, por Vicente Ortega, catedrático de Ingeniería de Telecomunicación, en el marco de los cursos de verano de la Universidad Politécnica de Madrid UPM) en La Granja de San Ildefonso. Allí los estudiantes volvieron a sorprenderme. Se oponían al concepto de software de código abierto (*Open Source*) porque se decían convencidos de que hay que pagar por el software (que ellos esperan hacer y del que esperan vivir...) pero reconocían sin problemas que eran piratas de programas informáticos, de música y de películas...

O sea que la cosa no está tan clara.